PlayStation

Caroms Shot

キャロム ショット

argent

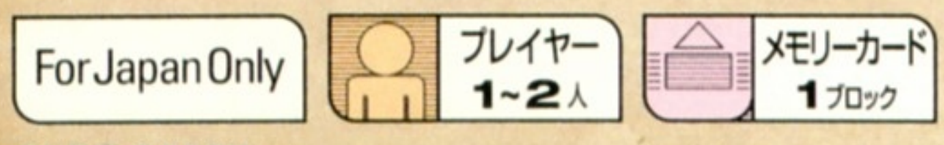
このたびはプレイステーション専用ソフト「キャロムショット～ザ・３Ｄビリヤード～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
このゲームをプレイされる前に、この解説書を必ずお読みください。
また、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

① 基本操作方法……1
② ゲームの始め方……2
③ ゲームモード……4
④ 基本的なゲームの流れと操作方法……9
⑤ ビリヤードルール……14
⑥ 用語解説……18

■お問い合わせ先■

品質の管理には万全の注意を払っておりますが、万一、お気づきの点がございましたら、
弊社ユーザーサポート係までお問い合わせ下さい。
TEL：011-700-2161　営業時間10：00～12：00／13：00～17：00
（土・日・祭日・弊社特別休業日を除く）
ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。



SLPS 00837

① 基本操作方法

このゲームは１～２人用です。１人で遊ぶときはコントローラ端子１に、２人で遊ぶときはコントローラ端子１と２それぞれに、コントローラを接続してください。

Ｌ２ボタン
３Ｄ・２Ｄ切り替え

Ｌ１ボタン
的球番号表示

方向キー
カーソルの移動／
方向の指定／
パワーの設定

スタートボタン
ゲームスタート／
メニューオープン

Ｒ２ボタン
視点切り替え

Ｒ１ボタン
視点切り替え

△ボタン
センタービュー移動／
ショットポイント移動

◎ボタン
決定

×ボタン
キャンセル

■ボタン
狙い球の切り替え

メモリーカード

メモリーカード（別売）をメモリーカード差込口１に差し込むことにより、データを記録することができます。

［OPTION］SAVEを選択するか［STORY］ステージクリア時にセーブをしない限り、データはセーブされません。電源を切ると、メモリーカードに記録されていないデータは消えてしまいますので、注意してください。

② ゲームの始め方

タイトル画面表示中に、スタートボタンを押すとモードセレクト画面に変わります。
方向キーの上下で選び、スタートボタンを押してください。

■STORY

次々に登場する７人の相手とナインボールで戦うモードです。(→P．4)

■POCKET GAME

６つの穴の空いた「ポケットテーブル」を使用するモードです。(→P．6)

■CAROM GAME

穴の空いていない「キャロムテーブル」を使用するモードです。(→P．7)

■SPEED

全５ステージの合計クリアタイムを競うモードです。(→P．8)

■OPTION

各種設定やゲームの音楽を聴くモードです。方向キーの上下で項目の選択、左右で変更できます。

SOUND　　サウンドをステレオかモノラルに選びます。

BGM　　ゲーム中の音楽を聴くことができます。

SE　　ゲーム中の効果音を聞くことができます。

SAVE　　［STORY］のクリアデータ、［SPEED］のタイムデータ、
［OPTION］の設定をメモリーカードにセーブすることができます。

LOAD　　メモリーカードからデータをロードします。

RECORD　　［SPEED］のタイムデータを見ることができます。この画面のときにＬ１、Ｒ１ボタンを同時に押すことにより、RECORDの内容を初期化することができます。

EXIT　　［OPTION］を終了してモード選択画面に戻ります。

③ ゲームモード

■STORY［ストーリー］

モードセレクト画面でSTORYを選択すると、ストーリーモードの設定画面となります。

●Game Select

・New Game

STORYを初めからプレイできます。選択すると、オープニングとなります。

・Continue

メモリーカード内にセーブ・データがある場合に、ロードすることによりそのデータの続きからプレイすることができます。また、New Gameからプレイし、途中でゲームオーバーとなった場合にContinueを選択すると、そのステージ開始時の状態からプレイすることができます。
（所持金はステージ開始時の状態に戻されます。）

決定すると、ゲーム本体へ進みます。

●ストーリー　プロローグ

３年前、ナインボール世界選手権で若くしてデビューした主人公（リチャード）は、当時のチャンピオン「グラント」を破り、優勝してしまった。その出来事により、自分の意志には関係なく「若き天才ハスラー」の名を与えられてしまう。
その名から生じる周囲のプレッシャー、自分自身の才能の伸び悩みなどにより、
その１年後、主人公はビリヤードの世界から遠ざかることになる。

そして現在。ライバルであった男の落ちぶれた姿を見かねた友人「グラント」は、自分の住むベイエリアに主人公を呼び出す。眠れる獅子を覚醒させるために・・・

●ストーリー　ルール

ゲームは一般的なナインボールのルールを採用します。（→P．14　ナインボール参照）

開始前に掛け金として場所代を払い、勝者がそれを受け取るゲームシステムです。

各ステージにはステージクリア金額が設定されており、ゲーム終了後にその金額に達しているとステージクリアとなります。

ステージクリア金額に達しなかった場合、その金額に達するまで同じ相手と戦わなければなりません。

ゲーム中、対戦相手から賭けの誘い（１番の的球を落とせるか・・・など）や、場所代の引き上げなどのイベントが発生します。それにより、場所代以外で所持金を増やすことができます。

■POCKET GAME［ポケットゲーム］

モードセレクト画面でPOCKET GAMEを選択すると、ポケットゲームの設定画面となります。

●Game Select

ナインボール、ローテーション、エイトボールの中からプレイするゲームを選択します。

●Player Select

プレイヤーの人数を選択します。

●Com Select（1P vs Comの場合）

対戦するComキャラクターの選択を行います。
各キャラクターには、力の強さや頭の良さなどがそれぞれに設定されています。

●Stage Select（1P vs 2Pの場合）

対戦するステージ背景を選択します。

●MatchPlay

勝ち抜くのに必要なセット数（ナインボール、エイトボール）、または競技点数（ローテーション）の設定を行います。

決定すると、ポケットゲーム本体へ進みます。

■CAROM［キャロムゲーム］

モードセレクト画面でCAROM GAMEを選択すると、キャロムゲームの設定画面となります。

●Game Select

四つ球、三つ球、スリークッションの中からプレイするゲームを選択します。

●Player Select

プレイヤーの人数を選択します。

●Handicap

競技点数の設定を行います。1P vs 2Pの場合は、それぞれのプレイヤーに異なる競技点数の設定を行うことができます。

決定すると、キャロムゲーム本体へ進みます。

■SPEED［スピード］

モードセレクト画面でSPEEDを選択すると、スピードモード本体へ進みます

●スピードモードとは・・・

全5ステージの合計クリアタイムを競うモードです。
ビリヤードテーブル上に配置されているボールを、全て落とすことによりステージクリアとなります。

現在のステージ数

現在のステージタイム

現在の合計タイム

●ルール

ボールの番号に関係なく、的球をポケットに落としていくことができます。
ビリヤードテーブル上にある最後の的球がポケットに落ち、なおかつ手球が完全に静止した状態になると、その時点でタイムカウントが停止します。

4 基本的なゲームの流れと操作方法

■バンキング画面

ゲームをはじめる前に、先攻・後攻を決める画面です。
ヘッドライン上（図の位置）に配置したボールを、奥のクッションに向かって撞きます。
より手前のクッションまで近づいた方にブレイクショット(サーブ)の権利が与えられます。

ショットゲージの右端までバーが伸びたときに◎ボタンを押すと、手前のクッションに、より近い位置でボールを止めることができます。

奥のクッションにボールが当たらなかった場合は「ファウル」となります。
相手と同じ位置にボールが停止したり、どちらもファウルだった場合は、バンキングのやり直しとなります。

バンキング用ショットゲージ

■手球配置画面

バンキングの結果により先攻となったプレイヤーが、ブレイクショットの位置を決める画面です。
方向キーで手球を移動させ、配置したい場所で◎ボタンを押すことにより決定となります。
(範囲制限あり)

△ボタンを押しながら手球を移動させると、通常の２倍の速度で移動することができます。
スクラッチ・ファウル後は、手球を自由な場所に配置することができます。

■方向指定画面

手球を打ち出す方向を決める画面です

※ステータス表示はゲームにより異なります。

●ショット方向の指定

方向キーの左右でショット方向を指定し、◎ボタンを押すことにより方向の決定となり、次のショット画面に移ります。

●センタービューの移動

△ボタンを押しながら方向キーを押すことにより、センタービューを移動させることができ、画面外に隠れてしまった的球を画面内に収めることができます

●その他の操作方法

■ボタン　狙い球の変更（エイトボール、キャロムゲーム、スピード）
Ｒ１、Ｒ２ボタン　視点位置の切り替えを行うことができます。
Ｌ１ボタン　的球の番号が表示されます。
Ｌ２ボタン　真上視点と３Ｄ視点の切り替えを行うことができます。
セレクトボタン　画面上部のステータス表示をON／OFFすることができます。
スタートボタン　ゲームメニューを開くことができます。

●ゲームメニュー

手球配置画面、方向指定画面のとき、スタートボタンを押すとゲームメニューを開くことができます。
メニューカーソルの操作は、方向キー上下で項目の移動、左右で項目内の選択（CAMERAのみ）、◉ボタンで決定となります。

EXIT　ゲームに戻ります。
REPLAY　的球を落としたときに再生することができます。
CAMERA　ショット後のカメラ視点の選択することができます。
A－TYPE・動いている球を追尾（デフォルト）
B－TYPE・定位置移動
C－TYPE・カメラ操作（方向キーで操作可能）
RETIRE　ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

■ショット画面

手球のショットポイント（撞点）と打ち出す強さを決定する画面です。

●ショットポイントの変更

△ボタンを押しながら方向キーを押すことにより手球のショットポイントを変えることができます。

押し球

手球は的球に当たったあとも前進回転を続け、的球のあとを追いかけるように前進します。

右ひねり

クッションに当たったあと、手球は右に跳ね返ります。

左ひねり

クッションに当たったあと、手球は左に跳ね返ります。

中心撞き

的球の中心に当たると、的球のみが前進し、手球はその場で停止します。

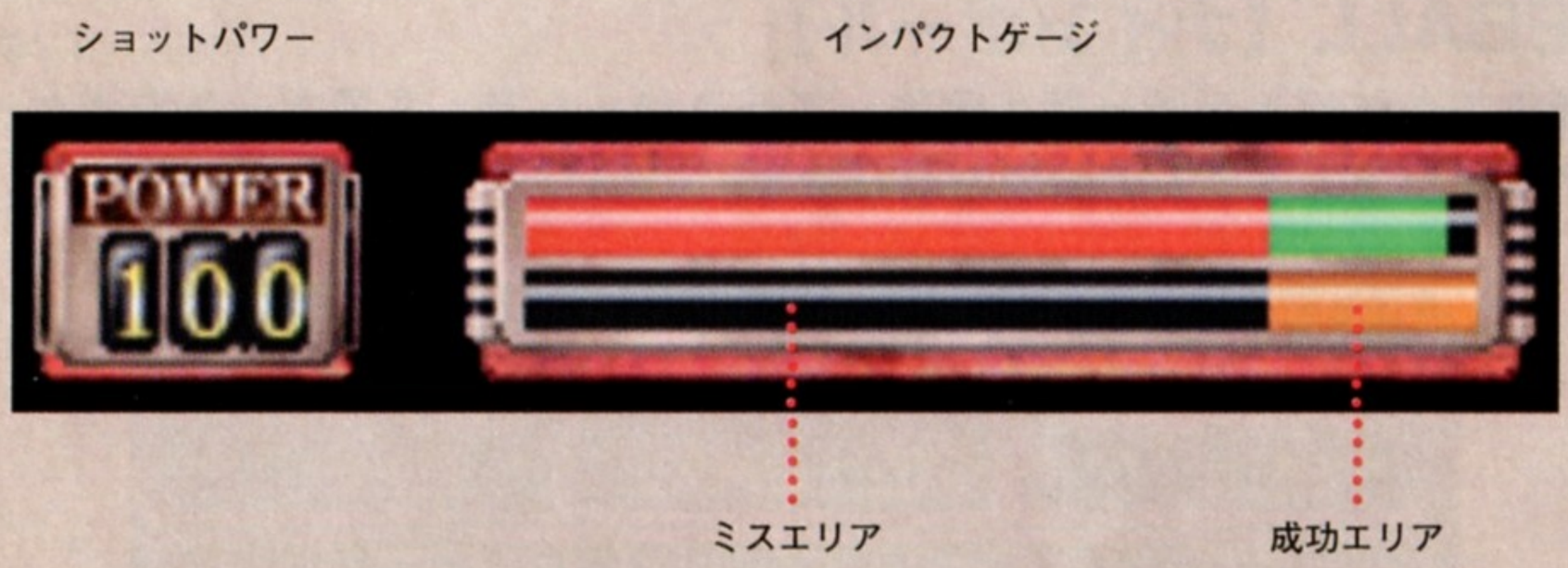
引き球

的球に当たったあと、的球は前進するが、手球は手前に戻ってきます。

※方向キー上を押す回数により、押し球→マッセ 1→マッセ 2→ジャンプボールと切り替わります。

●打ち出す強さの調整と決定

方向キーの上下で打ち出す強さを調整することができます。
打ち出す強さに応じてインパクトゲージの成功エリアの幅が変化します。



上段のゲージが緑色になっているときに◎ボタンを押すことにより、希望通りのショットを打つことができます。赤色のときに◎ボタンを押してしまうとミスショットとなり、ショットの強さなどがおかしくなります。

✕ボタンを押すことにより、方向指定画面に戻ることができます。

⑤ ビリヤード・ルール

「キャロムショット」のゲームルールは、公式ルールにできるだけ近くしたオリジナル・ルールとなっています。

■NINEBALL［ナインボール］

1番～9番までの的球と手球一個を使用して行うゲームで、9番ボールをポケットに落としたプレイヤーがそのセットの勝者となります。

●ルール

ゲーム中、手球は必ず最初にテーブル上にある最小番号の的球に当てなければなりません。ただし、手球がテーブル上にある最小番号の的球に当たった後、他の的球をポケットに落とした場合は有効となります。最小番号でない的球に最初に当てると、ファウルとなります。ファウル・スクラッチのときに的球を落とした場合は、その的球は戻さずにプレイを続行します。

■ROTATION［ローテーション］

1番～15番までの的球と一個の手球を使用して行うゲームで、ポケットに落とした的球の番号がそのまま得点となり、合計点数が設定した競技点数に到達したプレイヤーが勝者となります。

●ルール

ゲーム中、手球は必ず最初にテーブル上にある最小番号の的球に当てなければなりません。

ただし、手球がテーブル上の最小番号の的球に当たった後、他の的球をポケットに落とした場合は得点となります。

最小番号でない的球に最初に当てると、ファウルとなります。

ファウル・スクラッチのときに的球を落とした場合は、その的球を戻し、プレイを続行します。

■EIGHTBALL［エイトボール］

1番～15番までの的球と一個の手球を使用して行うゲームで、自分のグループの的球をポケットに落としたあと、最後に8番ボールを落としたプレイヤーがそのセットの勝者となります。

●ルール

1番～7番の的球を「ソリッド」、9番～15番の的球を「ストライプ」と呼びグループ分けします。

最初にポケットに落ちた的球がソリッドの場合、そのプレイヤーは以後ソリッドの的球に最初に当てなければなりません。（相手プレイヤーは、ストライプとなります。）

最初にソリッドとストライプの二種類とも落とした場合は、どちらを落としても良いことになっています。

このゲームでは最初に当てる的球の番号は何番でもかまいませんが、自分のグループが決まったあとは、最初に当たった的球が相手のグループだった場合、ファウルとなります。

ファウル・スクラッチ時に自分のグループを落とした場合はボールを戻し、相手のグループを落とした場合はそのままプレイを続行します。

自分のグループを全て落とすと、8番ボールを落とす権利が与えられます。

自分の的球を全てポケットに落とす前に8番ボールを落としてしまうと、その時点で失格となり、そのセットを失います。

8番ボールに限り、落とすポケットを方向キーで指定しなければなりません。（コールショット）

指定したポケット以外の場所に落とした場合や、ポケットに落としたあと手球がスクラッチしてしまうと、失格となります。

■FourBall［四つ球］

赤球・白球各二個の計四つの球を用いて行うゲームです。自分の球（白）を撞き、その手球を的球（残りの白球と二個の赤球）二個以上に当てると一点の得点となります。

撞き損じるまで、連続して撞くことができ、撞き損じると交代となります。設定した競技点数（持ち点）に早く到達した方が勝ちとなります。

（一人用の場合は競技点数に到達すると終了です。）

■ThreeBall［三つ球］

赤球一個と白球二個の計三つの球を用いて行うゲームです。

サーブ時に赤球を狙わなければいけないこと以外は、四つ球の競技方法とほぼ同じです。

しかし、的球が二つだけとなっており、四つ球に比べると難しくなっています。

■3-Cushion［スリークッション］

赤球一個と白球二個の計三つの球を用いて行うゲームです。

手球を第一の的球から第二の的球に当てる間に、最低三回以上クッションに当てなければ得点にならない　という、非常に高度なテクニックを使うゲームです。

手球を第一的球に当てる前に入れたクッション数も有効となります。

それ以外のルールは三つ球と同じです。

用語解説

■手球　自分の撞く白いボールのこと。キューボールとも呼ぶ。

■的球　手球以外のボールのこと。ポケットゲームでは１番～15番、キャロムゲームでは赤球と相手（自分以外）の白球が存在する。

■クッション　ビリヤードテーブルの全周に沿って張りめぐらされている、弾力性のあるゴムのこと。長い方を長クッション、短い方を短クッションと呼ぶ。

■ポケット　テーブルの四隅と長クッションの中央に開いている穴のこと。
（ポケットゲーム）テーブル四隅のポケットをコーナーポケット、長クッション中央のポケットをサイドポケットと呼ぶ。

■ブレイクショット　ポケットゲームのゲーム開始のショットのこと。
キャロムゲームではサーブと呼ぶ。

■スクラッチ　ポケットゲームで、手球がポケットに落ちること。

■ファウル　ルール以外のショットを行い、反則をおかすこと。
ファウルには次のようなものがあります。

メッセージ一覧

ball not hit	手球が的球に触れていない
lowest ball not hit first	最小ボールから当てていない
out of bounds	手球が場外へ出た
own ball not hit first	自分のグループから当てていない（エイトボール）
8 ball not hit first	8番ボールから当てていない（エイトボール）
miscall	指定外のポケットに8番ボールを落とした（エイトボール）
illegal	反則行為を行った

STUDIO P

夢のツール・ソフト好評発売中!

標準価格￥5,800（税抜）　SLPS 00403

メロディ9トラック、リズム1トラックの本格的マルチトラックシーケンサー。同時発音数20、曲に合わせて選べる140×6種類の音色バンク。

楽しい高品質CGムービーの分解画パズル。モードは6種類。一人でも二人でもプレイできる。自作動画とBGMでパズルが可能。

粘土を練って、ろくろで型を整えて、彩色、焼成し、陶芸家気分を味わえる。焼く温度と時間などで、仕上がりが変わる。

ネジコンユーザーだけの特典。雑巾を水に浸して絞る単純なゲーム。タイミングが重要で見た目より奥が深い。

夢のクリエイティブマシーンEOEが置かれた居間。いろんな所をクリックして、EOEの隠れた機能を引き出そう。

ゲーム機初の、約3万色対応の2Dペイントと、3Dモデリング。パズル用のムービーからのキャプチャーも可能。

argent
株式会社アジェンダ
本社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34
TEL.011-700-2161
URL : http :// www. agenda. co. jp

SLPS 00837

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

Carom Shot

キャロム ショット

SLPS 00837

©1997 argent
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.